

BAB III

Pelaksanaan Kerja Magang

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

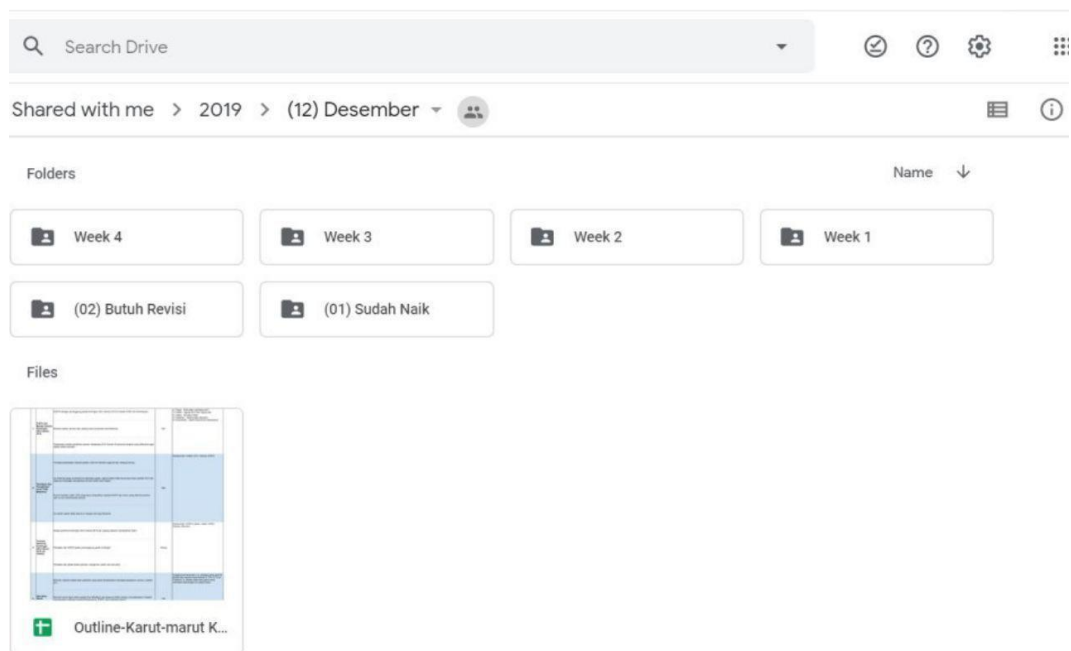
Selama melaksanakan praktik kerja magang, penulis berada di bawah bimbingan Annisa Arianita selaku *senior content editor* yang bertugas untuk mengawasi alur kerja dan kinerja para reporter dalam divisi *content*. Selain itu, penulis juga dibantu dengan bimbingan dari Nur Alfatnigsih selaku *editor* pada kanal "Movie" dan Ditya Subgja selaku *editor* pada kanal "Game".

Secara keseluruhan, penulis berkoordinasi dengan tiga pembimbing yang berbeda selama menjalani magang di Kincir.com. Hal ini terjadi karena kesibukan dari Annisa Arianita selaku *senior content editor film and game* dan perbedaan kemampuan *editor* dalam memahami setiap topik pada setiap kanal.

Berkedudukan sebagai *content writer*, penulis seharusnya mendapatkan tanggung jawab untuk membuat empat artikel berita *soft news* dan satu artikel berita *feature* setiap harinya. Namun, Annisa Arianita selaku *senior content editor film and game* memberikan pengecualian kepada penulis dengan membuat tiga artikel berita *soft news* setiap hari dan minimal satu artikel *feature* setiap minggu.

Setiap artikel yang telah ditulis oleh akan diunggah ke dalam *google drive* yang telah disediakan dan dikategorikan secara testruktur dengan rapih. kemudian, artikel tersebut akan disunting oleh *senior content editor* atau *editor* sebelum dipublikasikan di Kincir.com.

Gambar 3.1 Folder di *google drive*



Sumber: dokumen pribadi

Jika diperlukan revisi, artikel tersebut akan dipindahkan ke dalam *folder* bernama “Butuh Revisi”. Kemudian, *editor* akan menginformasikan hal tersebut kepada penulis untuk segera melakukan revisi. Sedangkan, artikel yang telah dipublikasikan di kincir.com akan dipindahkan ke dalam folder bernama "Sudah Naik".

Penulis juga melakukan koordinasi dengan pembimbing lapangan yakni ketika mendapatkan tugas untuk melakukan peliputan lapangan. Hal ini penting dilakukan karena meliputi peralatan, akomodasi dan informasi yang diperlukan oleh penulis untuk melakukan peliputan lapangan. Selain itu, *editor* juga memberikan undangan liputan kepada penulis yang dikirim melalui *email* atau pesan melalui aplikasi, seperti Whatsapp. Setelah melakukan liputan lapangan, *editor* akan memberikan kebebasan untuk menentukan *angle* artikel yang akan dibuat sebagai artikel berita oleh penulis.

Gambar 3.2 Undangan Liputan *Press Conference*



Sumber: dokumentasi pribadi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Bertugas sebagai *content writer*, penulis memiliki tugas utama untuk membuat artikel berkaitan dengan film dan *game* yang menjadi topik di kanal media *online* Kincir.com, meliputi proses pencarian dan pengelolaan informasi sebelum dituliskan menjadi berita.

Selain itu, penulis tidak hanya merujuk kepada sumber terpercaya dalam proses pencarian dan pengelolaan informasi yang dilakukan. Ketika menulis untuk kanal “Game”, penulis diharuskan juga untuk melakukan proses pencarian dan pengelolaan informasi dengan mencoba *game* yang akan dituliskan sebagai artikel, khususnya *feature*.

Selama melakukan proses penulis artikel, penulis merujuk pada pengertian Ishwara (2005, p.53-57) mengenai *news value* yang meliputi, mengenai konflik, kemajuan dan bencana, konsekuensi, kemasyhuran dan terkemuka, saat yang tepat dan kedekatan, keganjilan, *human interest*, seks, serta aneka nilai lainnya. Hal ini tetap dilakukan sehingga artikel yang ditulis tetap memiliki *news value* agar dapat dipublikasikan di media *online* kincir.com

Selain melakukan penulisan artikel berita yang menyadur dari sumber-sumber terpercaya, penulis juga melakukan proses pengumpulan informasi dengan melakukan liputan secara langsung. Peliputan lapangan yang dilakukan oleh penulis, seperti *press conference* peluncuran atau perilisan film dan *game*. Penulis pernah ditugaskan untuk melakukan liputan acara Creator Super Fest 2019, salah satu liputan yang dilakukan adalah *review game* berjudul *Nioh 2* yang bisa dicoba secara perdana dalam perhelatan tersebut sebelum dirilis kepada publik.

Penulis juga memiliki tugas menambahkan foto, gambar atau video yang digunakan untuk mendukung artikel. Foto yang didapatkan melalui dokumentasi ketika langsung ketika melakukan liputan di lapangan akan ditulis dengan *caption* "Dokumen Kincir" dalam artikel. Sedangkan, foto, gambar atau video yang didapatkan dari sumber lain, seperti *press release*, kanal resmi *youtube* dan lainnya akan dituliskan sumber di bawahnya.

Gambar 3.3 Contoh Artikel Dengan Dokumentasi Kincir

Morgan menyampaikan bahwa setiap karakter dalam film *Eggnoir* akan mengalami proses pendewasaan diri. Penyanyi sekaligus model ini pun berharap agar pesan yang disampaikan dalam film produksi Visinema Pictures ini bisa menjadi pembelajaran bagi semua.



Dok. KINCIR

Sumber: dokumentasi pribadi

Berikut ini adalah deretan kegiatan dan tugas yang dilakukan oleh penulis selama melakukan praktik magang di media *online* Kincir.com selama kurang lebih enam puluh hari. Rincian kegiatan tersebut, penulis rangkum dalam kurun waktu minggu pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Aktivitas Kerja Magang

Minggu ke-	Jenis Kegiatan yang Dilakukan
1 (22-23 Agustus 2019)	<ul style="list-style-type: none"> Agustus membuat artikel berita harian mengenai Perayaan 20 tahun waralaba <i>Digimon</i>, <i>cuplikan gameplay Avergers: A-Day</i>, dan <i>trailer perdana game Dragon Ball</i> terbaru.
2 (26-30 Agustus 2019)	<ul style="list-style-type: none"> Membuat artikel berita harian mengenai <i>game Monster Hunter</i>, <i>Naruto</i>, dan <i>Fist of North Star</i>. Kemudian, film animasi berjudul <i>Bang Dream</i>. Menulis artikel berita mengenai <i>Creator Super Fest 2019</i> Melakukan liputan lapangan <i>press conference event TOMOCI Fair 6</i> Membuat artikel <i>feature</i> mengenai para <i>voice actor</i> dari film animasi <i>Weathering With You</i>.
3 (02-06 September 2019)	<ul style="list-style-type: none"> Membuat artikel berita harian mengenai film animasi <i>Boku no Hero Academia</i>, <i>Pokemon</i>, <i>Foodwars</i>, <i>Dragon Ball</i> dan <i>Spongebob Squarepants</i>. Serta artikel <i>game Fist of The North Star</i>. Membuat artikel <i>feature</i> mengenai Douglas Bullet, <i>Villain</i> utama dalam film <i>One Piece: Stampede</i>.
4 (09-13 September 2019)	<ul style="list-style-type: none"> Membuat artikel berita harian mengenai film animasi berjudul <i>Violet Evergarden</i>, <i>Spin-off Madoka Magica</i> dan film layar lebar <i>Kaguya-sama</i>. Membuat artikel berita harian mengenai <i>game Death Stranding</i>, <i>Persona 5</i>, <i>Fairy Tails</i> dan <i>Marvel's Avengers</i>.
5 (16-20 September 2019)	<ul style="list-style-type: none"> Membuat artikel berita harian mengenai <i>game Batman</i>, <i>Ghost Recon</i>, dan <i>Call of Duty</i>. Membuat artikel berita harian mengenai perilisn perdana <i>trailer animasi</i> berjudul <i>Azur Lane</i>. Membuat artikel <i>feature</i> mengenai deretan cuplikan dan informasi <i>game</i> terbaru di <i>Tokyo Game Show 2019</i>, serta perusahaan <i>game</i> yang melakukan <i>merger</i>.
6 (23-27 September 2019)	<ul style="list-style-type: none"> Membuat artikel berita harian mengenai konsol <i>game Playstation 4</i>, <i>game Borderlands 3</i>, dan <i>Mario Kart Tour</i>. Membuat artikel <i>feature</i> mengenai 5 monster ikonis dalam waralaba <i>Monster Hunter</i> yang kembali dalam <i>game Monster Hunter World: Iceborne</i>, dan mengenai <i>game Harvest Moon</i>
7	<ul style="list-style-type: none"> Menulis artikel harian mengenai <i>game Fornite</i>, <i>Mortal</i>

(30 September-04 Oktober 2019)	<p><i>Kombat dan Call of Duty Mobile.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis artikel mengenai pengumuman terbaru dari perhelatan Creator Super Fest 2019 • Melakukan transkrip wawancara • Feature mengenai anime yang tayang pada musim 'Fall'
8 (07-11 Oktober 2019)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat artikel harian mengenai <i>game Pokemon Sword and Shield</i>, konsol Google Stadia, dan aktris asal Jepang, Sally Amaki. • Membuat artikel <i>feature</i> mengenai <i>game Call Of Duty: Mobile</i> • Melakukan liputan untuk film pendek berjudul <i>The Dreams Must Go On</i> serta membuat artikel <i>feature</i> terkait film tersebut.
9 (14-18 Oktober 2019)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat artikel harian mengenai <i>game Fortnite</i> dan <i>League of Legends</i>, film animasi <i>Her Blue Sky</i>, serta serial televisi <i>League of Legends</i>. • Membuat artikel mengenai nominasi oscar 2020. • Membuat artikel <i>feature</i> mengenai 5 Fakta Menarik <i>Fortnite 2</i>
10 (21-27 Oktober 2019)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat artikel harian mengenai film animasi <i>Kaguya-sama: Love is War</i>, dan <i>Ghost in The Shell</i>. • Membuat artikel harian mengenai <i>game Arkham Legacy</i>, <i>Fortnite</i>, <i>Fatal Frame</i>, <i>League of Legends Mobile</i> dan <i>Nioh 2</i> • Melakukan liputan lapangan pada acara Creator Super Fest 2019. • Membuat artikel <i>feature</i> mengenai 5 fakta menarik <i>game League of Legend: Mobile</i>.
11 (28 Oktober - 1 November 2019)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat artikel berita harian mengenai <i>game Overwatch</i>, <i>League of Legends: Wild Rift</i>, dan <i>Jedi Fallen Order</i>. • Membuat artikel berita harian mengenai seri animasi <i>Digimon</i>. • Membuat artikel <i>feature</i> berkaitan dengan acara Creator Super Fest 2019. • Membuat artikel <i>feature</i> mengenai <i>review</i> singkat mengenai <i>game Nioh 2</i> dan <i>League of Legends: Wild Rift</i>. • Melakukan liputan lapangan untuk press conference dan perilis perdana film <i>Si Manis Jembatan Ancol</i>.
12 (4-8 November 2019)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat artikel berita harian mengenai film <i>Si Manis Jembatan Ancol</i>, <i>Beastars</i>, dan serial di Netflix • Melakukan membuat artikel <i>feature</i> mengenai <i>game Fortnite</i>.
13 (11-15 November 2019)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat artikel berita harian mengenai film <i>Guns Akimbo</i>, <i>One Piece: Stampede</i>, <i>Sonic</i>, <i>Marvel</i>, dan aktor Joaquin Phoenix. • Melakukan liputan lapangan yang dilaksanakan oleh Viu mengenai pengumuman nominasi Academy Creative Awards 2019.

Melaksanakan praktik kerja magang selama 60 hari sejak 22 Agustus hingga 15 November 2019, penulis telah menulis sebanyak 126 artikel berita yang dipublikasikan di media *online* Kincir.com. Artikel berita yang dipublikasikan di Kincir.com didominasi untuk kanal "Game" karena penulis dianggap memiliki kemampuan untuk memahami topik pada kedua kanal tersebut, selain itu penulis juga ditugaskan oleh senior content editor untuk fokus menulis pada sub-kanal "Anime" karena Kincir.com penulis dianggap memahami topik tersebut dan Kincir.com juga kekurangan penulis pada kanal tersebut.

Selama praktik kerja magang, penulis bertugas sebagai *content writer* dengan merujuk pada penjelasan Ronald Buel (dalam Iswara, 2005, p. 91) selaku mantan wartawan *Wall Street Journal* mengenai lima alur kerja reporter, yakni Penugasan (*Data Assignment*), Pengumpulan (*Data Collection*), Evaluasi (*Data Evaluation*), Penulisan (*Data Writing*) dan Penyuntingan (*Data Editing*).

Berikut merupakan lima alur kerja reporter yang dilaksanakan oleh penulis selama melaksanakan proses kerja magang di di media *online* Kincir.com.

A. Penugasan (*Data Assignment*)

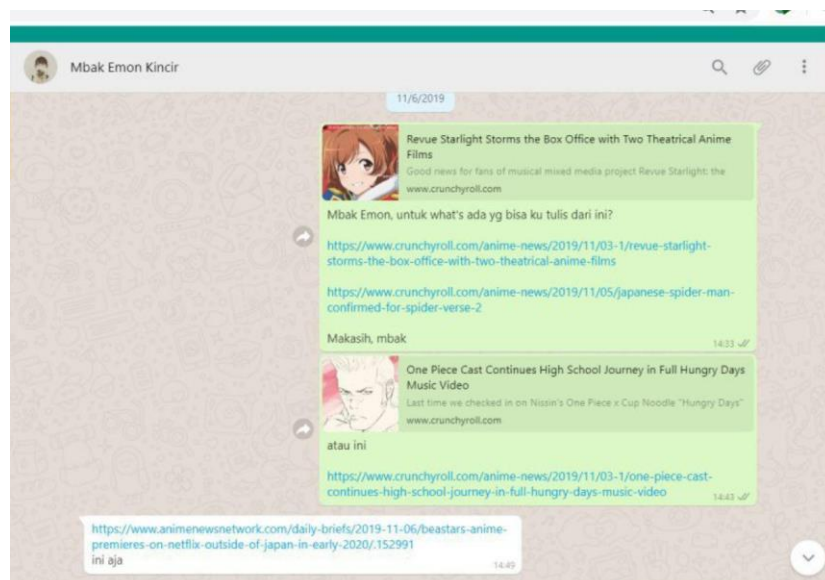
Ini merupakan tahapan awal dari alur kerja reporter model Ronald Buel. Tahap ini reporter harus memiliki kemampuan untuk mencari informasi yang layak ditulis serta memiliki nilai berita. Kemudian, informasi tersebut dikembangkan menjadi gagasan dan ide dari artikel berita yang akan ditulis.

Penulis memperoleh penugasaan setiap hari melalui koordinasi kepada Annisa Arianita selaku selaku *senior content editor* dengan mengajukan topik yang akan ditulis sebagai artikel berita pada setiap hari kerja, serta mengajukan topik artikel *feature* yang akan ditulis pada minggu tersebut. Jika topik disetujui, maka penulis bisa melakukan penulisan artikel berita. Jika tidak disetujui, maka penulis harus kembali mengajukan topik yang akan ditulis. Selain mengajukan topik, pembimbing lapangan juga bisa memberikan penugasaan dengan

menunjukkan deretan topik yang harus ditulis penulis untuk menjadi artikel berita.

Selain itu, penulis juga melaksanakan proses yang tidak berbeda dalam menentukan gagasan atau ide ketika melaksanakan peliputan di lapangan. Penulis tetap harus mampu menentukan topik yang dijadikan oleh gagasan atau ide yang mampu menarik audiens untuk membaca artikel tersebut.

Gambar 3.4 Pengajuan Topik Harian Kepada Pembimbing Lapangan



Sumber: Dokumentasi pribadi

Mengingat, topik seperti *game* atau animasi memiliki pembaca yang *niche* atau *segmented* sehingga diperlukan kejelian dari penulis dalam menentukan gagasan dan ide untuk menarik perhatian pembaca. Umumnya, topik terkait film *Marvel*, game *mobile legend* dan serial animasi *One Piece* menjadi salah satu topik artikel yang menjadi prioritas untuk ditulis karena diminati oleh para pembaca di Kincir.com.

B. Pengumpulan (*Data Collecting*)

Tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh reporter setelah mendapatkan gagasan atau ide adalah tahap pengumpulan data atau

informasi. Tahapan ini mengharuskan reporter untuk mengumpulkan berbagai informasi terkait dengan topik yang diangkat oleh reporter sebagai artikel berita hingga menjadi suatu tulisan yang layak untuk dipublikasikan. Menurut Webb dan Salancik (dalam Ishwara, 2005, p.67) terdapat empat cara yang dapat digunakan oleh reporter untuk memperoleh informasi, yakni:

- 1) Observasi langsung dan tidak langsung
- 2) Wawancara
- 3) Dokumen publik
- 4) Partisipasi dalam peristiwa

Merujuk kepada pengertian Webb dan Salancik tersebut, penulis melaksanakan empat cara yang disampaikan tersebut ketika melaksanakan proses pengumpulan data, yakni observasi langsung dan tidak langsung, wawancara, dokumen publik dan partisipasi dalam peristiwa.

Pertama, observasi langsung dilakukan oleh penulis ketika mendapatkan penugasan untuk liputan lapangan, seperti menghadiri *press conference* atau hadir pada suatu perhelatan.

Sedangkan, observasi tidak langsung dilakukan oleh penulis ketika merujuk kepada sumber terpercaya untuk penulisan artikel berita. Umumnya, penulis merujuk pada portal media luar negeri, seperti *Crunchyroll*, *Screenrant*, *Gematsu*, *Gamerant*, *Variety* dan lain-lain.

Kedua, proses pengumpulan informasi melalui wawancara ketika melaksanakan liputan di lapangan, seperti melakukan wawancara kepada artis yang diumumkan pada sebagai pemeran utama pada *press conference* yang dihadiri oleh penulis.

Ketiga, pengumpulan data menggunakan dokumen publik dilakukan oleh penulis ketika mencari informasi yang berkaitan dengan data resmi, seperti mencari data pendapatan *box office* yang bisa diperoleh dengan mengakses situs *Boxofficemojo.com*.

Keempat, cara partisipasi dalam peristiwa dilakukan oleh penulis untuk memperoleh informasi secara langsung dengan terlibat dalam kejadian yang berlangsung. Pengumpulan informasi dengan cara ini pernah penulis lakukan ketika ditugaskan untuk membuat ulasan singkat pada game berjudul *Nioh 2* pada perhelatan Creator Super Fest 2019.

C. Evaluasi (*Data Evaluation*)

Ronald Buel menjelaskan bahwa tahapan evaluasi bertujuan untuk menentukan hal penting yang akan dituliskan dalam artikel berita (dalam Ishwara, 2005, p.91). Tindakan yang dilakukan penulis dalam tahapan ini adalah menyeleksi informasi yang telah diperoleh pada tahap pengumpulan data atau informasi. Sehingga, penulis mampu menulis berita yang informatif, singkat dan padat kepada audiens serta tidak mengulang informasi yang serupa secara berulang pada berita yang ditulis.

Penulis merujuk pada penjelasan Ishwara (2005, p.53-57) yang menjelaskan bahwa dalam menyeleksi informasi ditentukan berdasarkan nilai berita yang dimilikinya, yakni konflik, kemajian dan bencana, dampak, kemasyuhuran, kebaruan dan kedekatan, unik, *human interest*, seks.

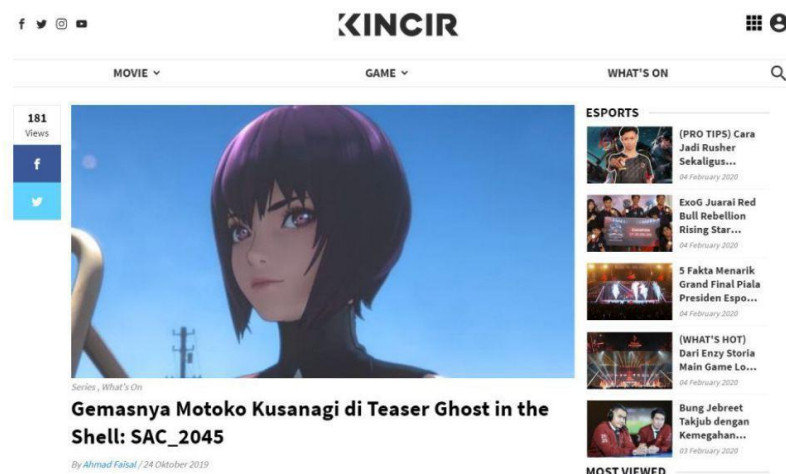
D. Penulisan (*Data Writing*)

Penulisan merupakan tahapan ketika data yang telah dipilih diubah menjadi sebuah tulisan yang memiliki alur. Artikel berita di media *online* Kincir.com melakukan penulisan dengan alur yang terdiri dari kalimat pembuka, paragraf isi dan kalimat penutup.

Kalimat pembuka pada artikel berita di Kincir.com memiliki gaya penulisan yang khas karena ditulis dengan kalimat layaknya seorang yang sedang bercerita mengenai sesuatu yang menarik kepada temannya. Sedangkan, kalimat penutup merupakan ajakan kepada para pembaca untuk melihat artikel terbaru lainnya di Kincir.com.

Artikel berita di Kincir.com juga menggunakan gaya bahasa yang disesuaikan dengan para pembacanya yang merupakan remaja dan anak

Gambar 3.5 Contoh Artikel Berita di Kincir.com



muda. Oleh sebab itu, artikel berita di Kincir.com ditulis dengan menggunakan gaya bahasa yang lugas dengan penggunaan kata slang kata-kata yang sering diucapkan dalam percakapan sehari-hari. Penulisan artikel dengan gaya yang khas ini dilakukan agar para pembaca merasa terhibur membaca artikel di Kincir.com yang didominasi oleh artikel berita *soft news* dan *feature*.

Sumber: dokumentasi pribadi

Assegaf (dalam Sumadiria, 2005, p.64) menjelaskan bahwa artikel berita yang bersifat ringan, renyah dan menyenangkan seperti hiburan, *fashion* dan gaya hidup termasuk ke dalam kategori *soft news*. Maka, artikel berita yang dipublikasikan

Sedangkan, Menurut Ishwara (2005, p.89) *feature* didefinisikan sebagai artikel berita yang membahas topik seperti gaya hidup, *human*

interest, cerita khusus dan lain-lain yang tidak bisa atau sulit ditulis dengan penulisan *hard news* dan *soft news*.

Selain itu, Ishwara (2005, p.61-65) juga mengelompokkan *feature* menjadi 11 jenis yang berbeda yang meliputi *bright*, *sidebar*, sketsa kepribadian atau profil, profil organisasi atau proyek, berita *feature*, berita *feature* yang komprehensif, artikel pengalaman pribadi, *feature* layanan, wawancara, untaian mutiara, dan narasi.

a) *Bright*

Artikel *feature* ini merupakan tulisan kecil yang menyangkut tentang *human interest*, umumnya ditulis menggunakan gaya anekdot dengan klimaks pada akhir cerita.

b) *Sidebar*

Feature ini ditulis untuk melengkapi dan mendampingi suatu berita utama. *Feature sidebar* berusaha untuk mengangkat topik dalam berita utama yang tidak dibahas, kemudian dikemas secara unik untuk menarik pembaca.

c) Sketsa Kepribadian atau Profil

Feature ini membahas mengenai profil seseorang yang dianggap tidak biasa dan unik, seperti seorang yang memiliki hobi mengoleksi suatu hal yang dianggap tidak wajar atau memiliki fisik yang berbeda dibandingkan orang pada umumnya.

d) Profil Organisasi atau Proyek

Tidak jauh berbeda dengan *feature* sketsa kepribadian atau profil. Namun, perbedaan adalah objek yang dibahas pada *feature* ini adalah organisasi atau proyek.

e) Berita *Feature*

Merupakan berita yang ditulis dengan gaya *feature*. Artikel berita ini menggunakan gaya penulisan layaknya *feature*, seperti anekdot pada awal paragraf. Meskipun begitu, *feature* ini tetap bertujuan untuk menyampaikan berita.

f) Berita *Feature* yang Komprehensif

Berita ini merupakan perkembangan suatu isu berita. *Feature* jenis ini cenderung bersifat analitik dan interpretatif, serta disertai dengan yang fakta pendukung.

g) Artikel Pengalaman Pribadi

Merupakan *feature* yang ditulis oleh seorang wartawan atau wartawan yang menulis untuk orang lain yang mengalami peristiwa unik. *Feature* ini tidak hanya mengharuskan wartawan untuk mendapatkan informasi dengan wawancara, tetapi juga observasi secara langsung.

h) *Feature* Layanan

Feature jenis ini mengangkat cerita tentang “bagaimana-caranya?”. Artikel yang ditulis biasanya dengan rendah hati memberi solusi dan jawaban bagi kebutuhan pembaca sehari-hari, seperti cara memelihara binatang, berkebun, dan lain sebagainya.

i) Wawancara

Feature wawancara merupakan artikel yang dikemas dengan bentuk suatu dialog antara wartawan dengan narasumber.

j) Untaian Mutiara

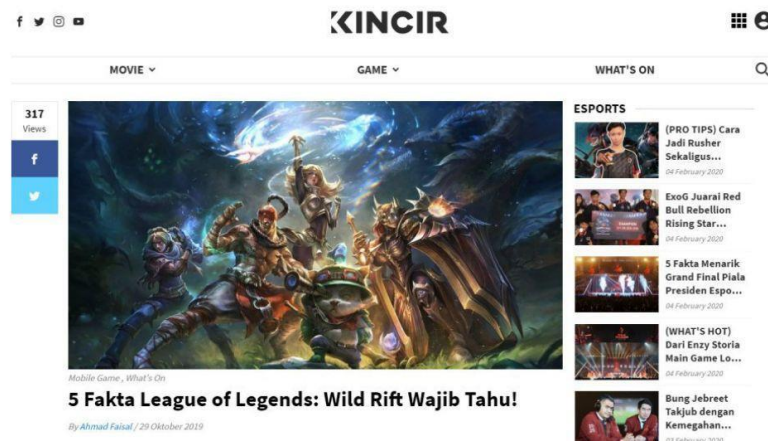
Feature jenis ini bersifat kolektif seperti seri anekdot mengenai topik umum.

k) Narasi

Feature narasi diibaratkan sebagai cerita penting, memiliki narasi yang saling berhubungan dengan informasi faktual. *Feature* ini memiliki kelebihan dalam deskripsi, karakterisasi, dan plot.

Selama melaksanakan praktik kerja magang di media *online* Kincir.com, penulis telah membuat beberapa jenis feature dari 11 kelompok yang telah dijelaskan tersebut. Artikel *feature* yang telah ditulis oleh penulis, meliputi *feature sidebar*, wawancara, berita *feature* dan artikel pengalaman pribadi.

Gambar 3.6 Contoh Judul Artikel *feature sidebar*



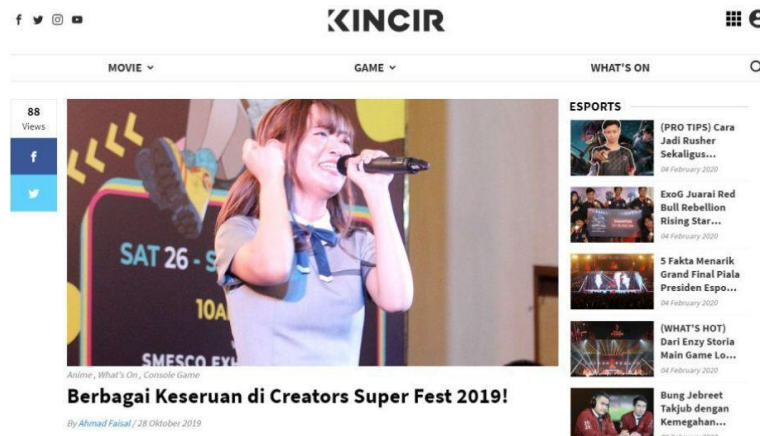
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 3.7 Contoh Judul Artikel *feature* wawancara



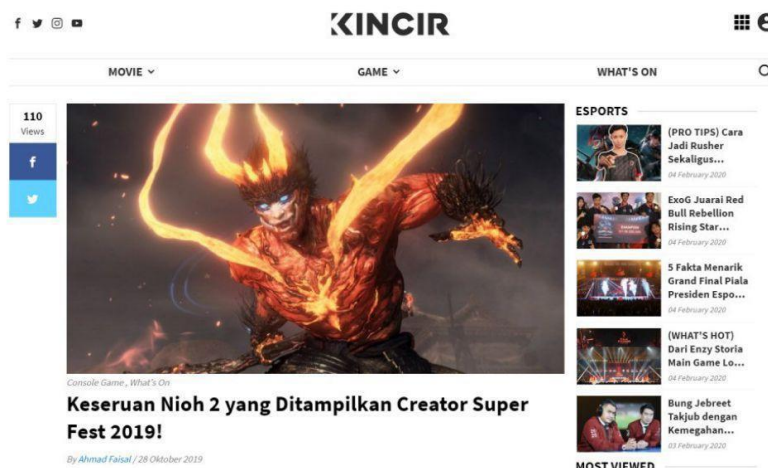
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 3.8 Contoh Judul Artikel berita *feature*



Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 3.9 Contoh Judul Artikel *feature* pengalaman pribadi



Sumber: Dokumentasi pribadi

E. Penyuntingan (*Data Editing*)

Tahapan terakhir ini adalah proses penyuntingan sebelum artikel dipublikasikan. Penulis tidak secara penuh melakukan tahapan ini selama melaksanakan praktik kerja magang di media *online* Kincir.com, penyuntingan artikel dilakukan oleh *senior content editor* atau *editor*.

Penyuntingan ini dilakukan untuk mengecek penulisan artikel yang akan dipublikasikan di Kincir.com. Jika tidak ada atau sedikit kesalahan yang terjadi, *editor* akan memperbaiki kesalahan tersebut. Namun, *editor* akan mengembalikan dan memberitahu penulis jika

terjadi kesalahan penulisan dalam artikel yang harus dikoreksi oleh penulis. Setelah artikel berita diperbaiki oleh penulis, maka *editor* akan kembali melakukan proses penyuntingan hingga artikel berita tersebut dipublikasikan.

Umumnya, penulis sering diminta untuk melakukan perbaikan pada artikel *feature* karena diperlukan ketelitian dalam menulis informasi yang disampaikan agar tidak terjadi kesalahan penulisan ketika artikel dipublikasikan di Kincir.com. Sedangkan, penulis hanya diminta untuk melakukan perbaikan artikel berita *soft news* ketika baru melaksanakan praktik kerja magang sehingga masih sering melakukan kesalahan dalam penulisan artikel di media online Kincir.com.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penjelasan yang diberikan oleh Ronald Buel mengenai alur kerja reporter menjadi rujukan bagi penulis dalam melaksanakan tugas sebagai *content writer* selama melaksanakan periode kerja magang di Kincir.com. Berikut ini merupakan menjelaskan uraian dari lima tahapan alur kerja reporter menurut Ronald Buel yang dilakukan ketika penulis mendapatkan tugas untuk melakukan liputan di perhelatan Creator Super Fest 2019.

A. Penugasan

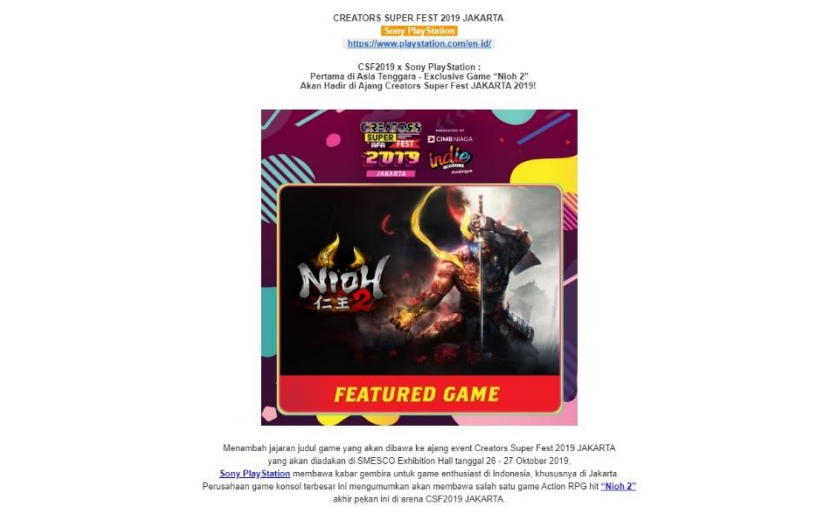
Perhelatan Creator Super Fest 2019 merupakan acara yang menghadirkan berbagai konten acara terkait dengan film, *game* dan budaya populer Jepang yang dilaksanakan pada 26-27 November 2019 di SMESCO Exhibition Hall, Jakarta.

Sebagai informasi, Kincir.com merupakan media partner dalam perhelatan tersebut diminta untuk melakukan liputan pada saat acara berlangsung sehingga Annisa Arianita selaku pembimbing lapangan dan *senior content editor* memberikan penugasaan kepada penulis untuk hadir dan meliput Creator Super Fest 2019. Alasan penulis dipilih untuk melakukan liputan lapangan di Creator Super Fest 2019 oleh

pembimbing lapangan karena penulis dianggap memahami konten dan acara yang dihadirkan dalam perhelatan tersebut.

Meskipun penugasan secara khusus diberikan pada saat perhelatan berlangsung, penulis telah diberikan penugasaan terkait Creator Super Fest 2019 melalui *press release* yang dikirimkan *media relation* kepada penulis melalui *email forward* yang diberikan oleh pembimbing lapangan. *Press release* yang penulis peroleh ditulis menjadi artikel berita harian yang dipublikasikan di media *online* Kincir.com, meskipun diberikan kebebasan untuk menulis artikel berita berdasarkan *press release*. Namun, penulis diminta oleh pembimbing lapangan tetap menambahkan informasi selain dari *press release* sehingga artikel berita menjadi lebih menarik untuk para pembaca.

Gambar 3.10 Contoh *Press Release* Konten Creator Super Fest 2019



Sumber: Dokumen pribadi

Penulis juga melakukan diskusi secara tatap muka dengan pembimbing lapangan untuk menentukan topik yang akan *highlight* dalam artikel liputan Creator Super Fest 2019. Ketika melaksanakan diskusi dengan pembimbing lapangan, penulis juga mengajukan beberapa ide terkait dengan topik yang akan dibahas dalam artikel, seperti membahas bagaimana kemeriahan acara tersebut dan wawancara dengan salah satu *guest star* dalam acara tersebut yang menjadi perbincangan para penggemarnya di Indonesia.

Setelah berdiskusi, akhirnya ditentukan bahwa terdapat empat topik utama yang akan menjadi fokus dalam artikel berita liputan perhelatan Creator Super Fest 2019, yakni liputan Creator Super Fest secara umum, ulasan game *Nioh 2*, wawancara dengan *guest star* ‘Sally Amaki’, dan artikel *feature* terkait Creator Super Fest 2019. Topik ini ditentukan oleh *senior content editor* dengan pertimbangan telah dianggap cukup untuk menceritakan mengenai perhelatan Creator Super Fest 2019.

Kemudian, pembimbing lapangan menjelaskan bahwa penulis diberikan kebebasan untuk menentukan *angle* dari artikel berita yang akan ditulis berdasarkan topik yang telah ditentukan. Namun, penulis tetap diminta untuk melakukan koordinasi melalui aplikasi Whatsapp ketika melaksanakan liputan lapangan karena melakukan liputan pada acara besar seorang diri tanpa didampingi oleh *content writer senior*

Kemudian, koordinasi juga dilakukan agar tidak terjadi kesalahan atau terjadi hal yang tidak sesuai dengan rencana yang telah dibuat selama melaksanakan liputan lapangan sehingga bisa pembimbing lapangan bisa memberikan penugasan alternatif selain yang telah direncanakan.

B. Pengumpulan

Penulis menggunakan tiga dari empat teknik pengumpulan data yang dijelaskan oleh Webb dan Salacik (dalam Ishwara, 2005, p.67) selama melaksanakan penugasan liputan lapangan Creator Super Fest 2019. Berikut ini, merupakan penjabaran penulis terkait tiga teknik pengumpulan informasi yang dilakukan.

1. Observasi langsung dan tidak langsung

Observasi langsung penulis lakukan saat berada di lokasi perhelatan Creator Super Fest 2019, yakni SMESCO Exhibition Hall, Jakarta. Penulis melakukan observasi pada seluruh kegiatan yang berlangsung pada perhelatan Creator Super Fest

2019, termasuk observasi pada empat topik utama yang ditugaskan kepada penulis.

Penulis melakukan observasi langsung dengan mengunjungi berbagai *booth* yang ada dalam Creator Super Fest 2019, memperhatikan suasana dan kemeriahan para pengunjung di depan panggung, menyaksikan penampilan dari para guest star yang hadir dan mencoba berbagai *game* yang dihadirkan dalam perhelatan ini. Penulis juga menyediakan buku catatan yang digunakan untuk mencatat berbagai informasi yang menurut penulis penting untuk ditulis ke dalam artikel, seperti *guest star* yang memberikan kejutan dengan tampil ditengah kerumuman para pengunjung, antusiasme pengunjung mencoba berbagai game eksklusif, dan lain-lain. Selain itu, penulis juga menggunakan kamera untuk mendokumentasikan kemeriahan yang terjadi di atas panggung dan dokumentasi lainnya yang diperlukan oleh penulis untuk membuat artikel yang akan menjadi lebih menarik.

Sedangkan, observasi tidak langsung penulis lakukan dengan menggunakan bantuan *search engine*, yakni google untuk mengetahui informasi secara umum mengenai sosok dari para guest star yang akan tampil diatas panggung khususnya Sally Amaki yang akan penulis wawancarai. Kemudian, observasi tidak langsung juga dilakukan penulis dengan membaca kembali *press release* Creator Super Fest 2019 untuk mengetahui deretan acara yang dihadirkan dalam perhelatan ini.

2. Partisipasi dalam Peristiwa

Partisipasi langsung merupakan cara pengumpulan informasi yang dilakukan oleh penulis ketika mencoba secara eksklusif demo dari game berjudul *Nioh 2* yang belum dirilis secara resmi ketika perhelatan Creator Super Fest 2019 berlangsung.

Gambar 3.11 Dokumentasi Penulis Mencoba *Game Nioh 2*



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Partisipasi secara langsung yang dilakukan oleh penulis adalah mencoba *game* tersebut yang ada di booth Playstation di Creator Super Fest 2019. Penulis mengumpulkan informasi dengan cara merasakan pengalaman bermain dari *game* Nioh 2, seperti mencoba fitur baru apa saja yang dihadirkan dalam *game* ini, mengetahui impresi dari *game* secara mendalam, mencari keunggulan dan kekurangan *game* Nioh 2 dan lain-lain. Selain itu, informasi yang penulis peroleh berdasarkan pengalaman bermain yang penulis bisa membantu penulis membandingkan kelebihan dan kekurangan dari *Nioh 2* dengan *game* lainnya yang mengusung tema serupa, seperti *Sekiro Shadows Die Twice* dan *Dark Souls*.

3. Wawancara

Pengumpulan informasi dengan teknik wawancara dilakukan ketika penulis melakukan wawancara dengan sosok idol dari Jepang yang berada di bawah naungan grup idola bernama 22/7, yakni Sally Amaki. Sebelum wawancara dilakukan, penulis bersama dengan pembimbing menyusun daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada Sally Amaki.

Berikut ini merupakan deretan pertanyaan yang penulis ajukan kepada pihak manajemen Sally Amaki.

- a) Kamu menyukai Gintama karena Gintoki, ya? Apa yang membuat Sally sangat menyukai Gintoki?
- b) Sally kembali dari Los Angeles, Sally menjadi seiyuu di Jepang. Apakah Sally mengalami *culture shock* dan mengalami kesulitan beradaptasi dengan masyarakat Jepang?
- c) Jika mendapatkan tawaran sebagai seorang *voice actress* atau seiyuu di luar Jepang, apakah Sally tertarik menerimanya?
- d) Grup idol 22/7 akhirnya debut di anime. Bagaimana tanggapan Sally ketika mendengar kabar tersebut?
- e) Dalam grup 22/7, Sally menjadi pengisi suara Sakura Fujima. Apa kesan Sally mengenai karakter tersebut ketika pertama kali melihatnya?
- f) Bagaimana pendapat Sally mengenai fenomena idola *virtual* yang sedang populer di seluruh dunia?

Sebagai informasi, deretan pertanyaan yang telah disusun tersebut diberikan kepada manajemen Sally Amaki melalui *email*. Hal ini merupakan permintaan dari pihak manajemen untuk melakukan *filter* terhadap pertanyaan yang akan diajukan kepada para jurnalis kepada Sally Amaki. Selain itu, Sally Amaki merupakan guest star yang paling dinantikan menarik perhatian dalam perhelatan Creator Super Fest 2019 karena merupakan seorang sosok Idola dari Jepang.

Wawancara dengan Sally Amaki juga dilakukan secara terpisah dari lokasi Creator Super Fest 2019, yaitu dilakukan di Mercure Hotel, Jakarta yang berdekatan dengan SMECO Exhibition Hall. Pihak panitia juga melakukan *breafing* sebelum wawancara dengan Sally Amaki dilakukan. Namun, secara mengejutkan bahwa wawancara tidak jadi dilaksanakan secara

one on one melainkan secara bersamaan dengan jurnalis lainnya di ruangan hotel.

Penulis juga diinformasikan oleh pihak panitia bahwa hanya empat dari enam pertanyaan yang disetujui oleh pihak manajemen Sally Amaki yang disetujui untuk ditanyakan saat melaksanakan wawancara. Hal serupa juga terjadi pada media lainnya, bahkan ada media yang seluruh pertanyaannya tidak disetujui oleh pihak manajemen.

Setelah diinformasikan hal tersebut, penulis langsung menghubungi pembimbing lapangan melalui aplikasi Whatsapp untuk menginformasikan kepadanya tentang peristiwa yang terjadi di lapangan. Kemudian, pembimbing lapangan langsung memberikan arahan kepada penulis untuk mengikuti aturan yang diberikan oleh pihak panitia Creator Super Fest 2019 dan manajemen dari Sally Amaki.

Gambar 3.12 Dokumentasi Wawancara Dengan Sally Amaki



Sumber: Creator Super Fest 2019

Proses wawancara dengan Sally Amaki juga dilakukan secara bergantian oleh para jurnalis yang dibagi dari meja telah

disusun secara urut. Penulis berada di meja urusan ke-6 dari 10 meja yang telah disediakan oleh pihak panitia. Selain itu, wawancara berlangsung dengan menggunakan bahasa Inggris, namun terdapat penerjemah yang akan membantu jurnalis kita kesulitan untuk bertanya dengan menggunakan bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, penulis berhasil mengajukan dua dari enam pertanyaan yang telah direncanakan bersama dengan pembimbing lapangan kepada Sally Amaki. Meskipun begitu, empat pertanyaan yang tidak berhasil penulis ajukan, ternyata diajukan oleh jurnalis lainnya yang hadir dalam wawancara tersebut sehingga penulis berhasil mengumpulkan seluruh informasi dari deretan pertanyaan yang direncanakan. Meskipun proses wawancara hanya berlangsung singkat selama 45 menit dan aturan dari pihak manajemen yang rumit, Sally Amaki menjawab pertanyaan dari para jurnalis dengan ramah dan sangat antusias. Bahkan, Sally Amaki juga menjawab setiap pertanyaan dengan detail dan panjang, sehingga penulis memperoleh banyak informasi dari wawancara yang dilakukan.

C. Evaluasi

Penulis melakukan evaluasi setelah perhelatan Creator Super Fest 2019 berakhir. Hal ini dilakukan oleh penulis agar informasi yang mampu menyeleksi informasi yang telah berhasil dikumpulkan selama melaksanakan liputan lapangan perhelatan Creator Super Fest 2019 yang dilaksanakan pada 26-27 November 2019.

Menentukan nilai berita dalam artikel yang akan ditulis penulis merujuk pada nilai berita yang dijelaskan oleh Ishwara (2005, p.53-57), yakni kemajuan dan bencana, konsekuensi, kemasyhuran dan terkemuka, kebaharuan dan kedekatan, keganjilan, *human interest*, seks, dan aneka nilai lainnya.

Maka, berdasarkan empat topik besar yang telah direncanakan bersama dengan *senior content editor* selaku pembimbing lapangan dan informasi yang berhasil dikumpulkan, penulis membuat rancangan artikel dengan nilai berita sebagai berikut:

Tabel 3.2 Rancangan Artikel dan Nilai Berita

Rencana Judul Artikel Berita	Nilai Berita
Ngobrol Seru Bareng Sally Amaki di CSF 2019	Kemasyhuran dan terkemuka, dan <i>human interest</i> ,
6 <i>Game</i> Seru di Ajang Acara Creator Super Fest 2019	Saat yang tepat dan kedekatan, aneka nilai lainnya
Berbagai Keceruan di Creators Super Fest 2019!	Kemajuan, <i>human interest</i> , dan nilai lainnya
Keceruan Nioh 2 yang Ditampilkan Creator Super Fest 2019!	Nilai lainnya, Saat yang tepat dan kedekatan, dan kemajuan.
Creator Super Fest 2019 Gelar Turnamen Auto Chess!	Nilai lainnya, Saat yang tepat dan kedekatan

Tetapi, penulis mengalami kesulitan saat melakukan evaluasi terhadap informasi yang didapatkan dari wawancara dengan Sally Amaki. Selain melakukan transkrip wawancara tersebut, penulis juga memutuskan untuk melakukan diskusi dengan *senior content editor* selaku pembimbing lapangan mengenai hal ini. Akhirnya, pembimbing lapangan memberikan saran kepada penulis bahwa wawancara dengan Sally Amaki ditulis sebagai artikel *feature* wawancara dengan transkrip yang telah diurutkan hingga memiliki sebuah alur yang menarik untuk di baca.

Pembimbing lapangan juga menjelaskan kepada penulis bahwa *feature* wawancara disarankan karena akan mempermudah penulis dalam penulisan artikel berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama dengan Sally Amaki.

D. Penulisan

Artikel yang dipublikasikan di Kincir.com memiliki penggunaan bahasa yang lekat dengan para remaja, sehingga bahasa yang digunakan tidak hanya menggunakan kata baku dalam KBBI. Hal ini juga mempengaruhi penulis dalam gaya penulisan artikel di media *online* Kincir.com.

Selain itu, pembimbing juga mengajarkan kepada penulis untuk pembukaan artikel layaknya seorang yang sedang bercerita kepada temanya. Kemudian, artikel diakhiri dengan ajakan kepada para pembaca untuk terus mengikuti artikel menarik lainnya di media *online* Kincir.com.

Berdasarkan hal tersebut, berikut ini merupakan salah satu contoh penulisan artikel *feature* wawancara dengan Sally Amaki dalam perhelatan Creator Super Fest 2019 yang ditulis oleh penulis untuk dipublikasikan di Kincir.com

Tabel 3.3 Penulisan Artikel Creator Super Fest 2019

Judul Artikel	
Ngobrol Seru Bareng Sally Amaki di CSF 2019	
Lead	<p>Ajang Creators Super Fest 2019 telah digelar (27/9). Acara yang mempertemukan para insan kreatif muda ini menghadirkan para bintang tamu yang menarik. Salah satu sosok yang kehadirannya ditunggu-tunggu adalah Sally Amaki.</p> <p>Bintang muda dari Jepang ini dikenal sebagai menjadi <i>seiyuu</i> (pengisi suara) karakter <i>idol virtual</i> bernama Sakura Fujima, salah satu member grup 22/7. Dalam acara yang digelar di SMESCO Hall, Jakarta Selatan, Amaki berbagi cerita mengenai dirinya, mulai dari pengalaman sebagai <i>idol</i> hingga kegemarannya menebar “keceriaan” lewat media sosial.</p> <p>Penasaran dengan kisah yang dibeberkan oleh Sally Amaki? Simak saja obrolan di bawah ini!</p>
Isi	<p>Halo, Sally. Bisa ceritakan sejak kapan kamu memiliki mimpi untuk menjadi seorang <i>seiyuu</i>?</p>

	<p>Aku menyukai <i>anime</i> sejak duduk di bangku SMP. Ketika masih kecil, aku sedikit sulit berteman dengan orang sekitar. Jadi, aku bolos sekolah lalu menonton <i>anime Gintama</i> di kamar tidur. Sejak saat itu, aku jadi sangat sering menonton anime dan ingin bermimpi jadi seorang <i>seiyuu</i>. Aku ingin menjadi seseorang yang bisa memberikan kebahagiaan kepada orang lainnya, seperti <i>anime</i> yang membuatku bahagia.</p> <p>Jadi, apa anime kesukaan Sally pada saat itu?</p> <p>Ada banyak! Misalnya saja, <i>Bobobo-bo Bo-bobo</i>, <i>Naruto</i>, dan <i>Gintama</i>. Aku suka anime <i>shounen</i> karena kakakku juga menonton anime. <i>Gintama</i> adalah anime yang paling aku suka sejak 2006.</p> <p>Kamu menyukai <i>Gintama</i> karena Gintoki, ya? Apa yang membuat Sally sangat menyukai Gintoki?</p> <p>Sakata Gintoki sangat hebat. Sikapnya terlihat santai, tapi dia juga menjadi bisa sosok yang keren dan luar biasa. Itu yang membuatku jatuh cinta kepadanya.</p> <p>Sebelum Sally memutuskan untuk menjadi seorang <i>seiyuu</i>, apa ada impian lain yang Sally ingin gapai?</p> <p>Sebenarnya, orangtua memintaku menjadi dokter. Untuk jadi dokter, kamu harus pintar dan itu tidak akan pernah tercapai untukku. Aku juga menyukai idol, tapi tidak pernah memikirkan idol sebagai sebuah profesi. Itu seperti fantasi. Ya, menjadi <i>seiyuu</i> membuat kedua mimpiku menjadi kenyataan dalam waktu yang bersamaan.</p> <p>Sally juga dikenal sebagai seorang yang fasih berbahasa Inggris. Bagaimana menurut Sally dengan budaya Jepang yang dikenal tidak terlalu baik bagi penutur bahasa Inggris? Serta bagaimana Sally menggunakan kemampuan tersebut sebagai seorang <i>seiyuu</i>?</p> <p>Sebagai <i>seiyuu</i>, kemampuan itu hanya bagian dari pekerjaan. Aku mendapatkan berbagai respons positif karena hal tersebut. Namun, dalam kehidupan pribadi, aku sering berbicara bahasa Inggris untuk keluar dari situasi yang tidak aku inginkan. Misalnya, ketika berbelanja, aku sering bilang bahwa aku tidak bisa bahasa Jepang. Aku pemalu.</p> <p>Sally kembali dari Los Angeles, Sally menjadi <i>seiyuu</i> di Jepang. Apakah Sally mengalami <i>culture shock</i> dan mengalami kesulitan beradaptasi dengan masyarakat</p>
--	--

	<p>Jepang?</p> <p>Menurutku, hal yang paling mengejutkan adalah orang Jepang tidak mengenal <i>meme</i>. Mereka tidak mengenal sarkasme. Jadi, mereka memahami sesuatu secara harfiah dan bukan lelucon. Itu sangat menyulitkan buatku. Kalau ingin bekerja di Jepang, kamu sebaiknya berkumpul bersama komunitas dan berharap ada seseorang yang mengenalkanmu dengan orang lain. Komunikasi adalah kuncinya dan berkomunikasi dengan orang baru adalah awalnya.</p> <p>Jika mendapatkan tawaran sebagai seorang <i>voice actress</i> atau <i>seiyuu</i> di luar Jepang, apakah Sally tertarik menerimanya?</p> <p>Ya, aku akan terima. Tujuanku adalah menjadi seorang <i>voice actress</i>. Jadi, aku tidak mematok tempat di mana aku bekerja. Asalkan ada tawaran pekerjaan menjadi seorang <i>voice actress</i>, pasti aku terima.</p> <p>Grup idol 22/7 akhirnya <i>debut</i> di <i>anime</i>. Bagaimana tanggapan Sally ketika mendengar kabar tersebut?</p> <p>Sebelumnya, kami sudah diberi tahu saat September 2017 bahwa 22/7 akan dijadikan <i>anime</i>. Jadi, seluruh anggota 22/7 sudah menunggu dan bersiap-siap selama dua tahun untuk itu. Kami cenderung antusias dibandingkan gugup. Aku sangat bersemangat menantikan bagaimana harapan dan tanggapan orang-orang terhadap hasilnya nanti.</p> <p>Dalam grup 22/7, Sally menjadi pengisi suara Sakura Fujima. Apa kesan Sally mengenai karakter tersebut ketika pertama kali melihatnya?</p> <p>Cinta adalah kata pertama yang aku sebutkan. Sakura Fujima adalah karakter yang sangat imut dan menggemaskan. Ketika audisi, karakternya telah berada di layar dan aku langsung jatuh cinta saat itu. Dia adalah gadis yang baik, memikirkan anggota lainnya. Dia juga mampu berbicara bahasa Inggris dan berasal dari Los Angeles, seperti aku. Jadi, aku merasa seperti ada koneksi dengannya.</p> <p>Apakah Sally bisa membeberkan sedikit cerita <u>anime 22/7</u> yang akan tayang?</p> <p>Secara keseluruhan, anime ini akan menceritakan kisah para gadis sebelum mereka mulai menjadi <i>idol</i>. Cerita akan dimulai dari sana.</p>
--	--

	<p>Bagaimana pendapat Sally mengenai fenomena idola virtual yang sedang populer di seluruh dunia?</p> <p>22/7 adalah sebuah grup <i>idol</i> yang bekerja di Jepang. Kami belum benar-benar bisa berkomunikasi dengan banyak penggemar di luar negeri. Mengenai <i>virtual idol</i>, kamu bisa menggunakan <i>Google VR</i> dan melihat idola kalian seakan-akan berada bersamamu saat ini. Menurutku, <i>virtual idol</i> mempermudah para penggemar yang tidak bisa pergi ke Jepang untuk bertemu dengan sosok idola yang mereka gemari.</p> <p>Sally juga pernah bertemu dengan salah satu penggemar yang ternyata adalah Pucchi dari JKT48 ya?</p> <p>Ya, kami pernah bertemu di Akihabara dan bertukar nomor telepon. Dia bilang akan hadir di Creators Super Fest 2019 hari kedua. Aku akan kembali bertemu dengannya.</p> <p>Sebagai seorang idol, apakah Sally memiliki pengalaman yang tidak pernah terlupakan ketika bertemu dengan penggemar?</p> <p>Dalam sebuah acara, seorang penggemar mendatangiku lalu menangis. Dia mengatakan bahwa aku memberikannya keberanian untuk menjadi seorang <i>seiyuu</i>. Dia melihat diriku, seorang dari Los Angeles yang menjadi <i>seiyuu</i> di Jepang. Dia menceritakan bahwa dia memiliki kisah yang serupa denganku dan terdorong untuk berjuang untuk menjadi seorang <i>seiyuu</i>. Jujur, itu adalah pengalaman terbaik yang pernah aku miliki.</p> <p>Sally ternyata dikenal sebagai “Meme Queen” di kalangan para penggemar di media sosial. Bagaimana perasaan Sally mendapatkan julukan tersebut?</p> <p>Tersanjung. Entah, ya, menurutku “Meme Queen” adalah gelar yang besar, Mendapat julukan tersebut benar-benar membuatku senang. Aku memang ingin membuat orang-orang yang <i>follow</i> aku tersenyum dan mengenalku sebagai diriku sendiri.</p> <p>Lalu, bagaimana pendapat para anggota 22/7 tentang Sally sebagai “Meme Queen” sekaligus sosok yang lucu di media sosial?</p> <p>Awalnya, mereka terkejut melihat bagaimana aku bersikap di</p>
--	--

	<p>dunia maya. Aku benar-benar tidak bicara banyak dengan mereka karena bahasa Jepang-ku tidak bagus. Namun, mereka bingung dengan <i>meme</i> dan memintaku mengajari mereka. Sulit sekali. Kalau kamu punya masukan, kasih tahu di Twitter, ya!</p> <p>Sally suka bermain <i>game</i>, ya? Bisa sebutkan <i>game</i> apa yang saat ini sedang Sally mainkan?</p> <p>Aku memainkan banyak <i>otome game</i>, tapi aku tidak bisa memberi tahu apa saja judulnya kepada kalian. Aku juga bermain <i>Mario Kart</i> di iPhone. Aku jago, loh!</p> <p>Ini adalah kedatangan pertama kali Sally di Indonesia. Apa hal yang menurut Sally paling memesonanya?</p> <p>Orang-orang sangat baik kepadaku. Ini pertama kalinya aku bertemu dengan orang-orang di sini dan mereka menyambutku dengan ramah. Ketika aku mengumumkan rencana kedatanganku ke Jakarta, banyak orang mengatakan bahwa menunggu kehadiranku. Aku memiliki kesan yang baik terhadap Jakarta. Terima kasih!</p>
Penutup	<p>Meski pemalu, ternyata Sally Amaki punya banyak cerita menarik dalam hidupnya yang dia ingin bagikan kepada para penggemar. Nah, apakah kalian semakin terpesona dengan sosok <i>seiyuu</i> yang juga dikenal sebagai ratunya <i>meme</i> ini? Kasih tahu pendapat kalian mengenai Sally Amaki di kolom komentar, ya!</p>

Artikel berita ini merupakan *feature* wawancara sehingga dipilih judul “Ngobrol Seru Bareng Sally Amaki di CSF 2019” untuk menunjukkan hal tersebut. Kemudian, dipilihnya judul tersebut juga bertujuan untuk menunjukkan kepada pembaca bahwa ada keseruan yang terjadi ketika melakukan wawancara dengan Sally Amaki.

Selain itu, artikel berita akan menjadi *feature* yang bisa di baca kapan saja sehingga perlu diberikan informasi terkait dengan acara yang berlangsung dan sosok yang diwawancarai dalam artikel. Maka, kalimat pembuka yang terdapat pada *lead* yang menjelaskan tersebut secara singkat perhelatan Creator Super Fest 2019 dan sosok idola, Sally Amaki. Kemudian, *lead* diakhiri dengan ajakan kepada pembaca

yang penasaran dengan wawancara bersama Sally Amaki untuk langsung membawa isi dari artikel tersebut.

Artikel *feature* wawancara ini berisikan hasil wawancara bersama dengan Sally Amaki. Meskipun begitu, penulisan dilakukan dengan menentukan alur wawancara yang menarik berdasarkan transkrip yang telah dilakukan. Jadi, pembaca tidak kebingungan dalam memahami topik obrolan ketika melakukan wawancara dengan Sally Amaki. Selain itu, penulisan juga dilakukan dengan menggunakan gaya bahasa yang lugas dengan kata dan *slang* yang umum digunakan oleh para remaja atau anak muda dalam kehidupan sehari-hari, seperti *anime* dan *meme*.

Kemudian, artikel ditutup dengan bertanya kepada para pembaca tentang pendapatnya terhadap sosok Sally Amaki, selain itu penulis juga mengajak para pembaca untuk memberikan pendapat mereka di kolom komentar sehingga pembaca bisa memberikan respon pada artikel tersebut.

Selain artikel *feature* wawancara tersebut, di bawah ini merupakan berbagai artikel dari penulis terkait Creator Super Fest 2019. Secara keseluruhan, terdapat 9 artikel terkait penugasaan Creator Super Fest 2019 yang ditulis oleh penulis.

Tabel 3.4 Artikel Penulis Terkait Creator Super Fest 2019

No	Judul Artikel
1	Perhelatan Creator Super Fest 2019 Siap Guncang Jakarta!
2	Sally Amaki Akan Hadir di Creator Super Fest 2019!
3	Creator Super Fest 2019 Gelar Turnamen Auto Chess!
4	Bandai Namco Bawa 2 <i>Game</i> Baru ke CSF 2019!
5	Jajal Demo Nioh 2 di Creator Super Fest 2019, Yuk!
6	Keseruan Nioh 2 yang Ditampilkan Creator Super Fest 2019!
7	Berbagai Keseruan di Creators Super Fest 2019!
8	6 <i>Game</i> Seru di Ajang Acara Creator Super Fest 2019

9	Ngobrol Seru Bareng Sally Amaki di CSF 2019
---	---

Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan dan dievaluasi oleh penulis selama melaksanakan penugasaan di perhelatan Creator Super Fest 2019, maka terdapat sembilan rancangan artikel yang diberikan oleh penulis kepada editor untuk dilakukan proses penyuntingan sebelum dipublikasikan di Kincir.com. Meskipun begitu, penulis mengalami kesulitan menulis beberapa artikel tersebut karena memerlukan waktu bagi penulis untuk bisa memahami secara mendalam dan rinci agar tidak terjadi kesalahan dalam menyajikan informasi artikel.

E. Penyuntingan

Penulis tidak melakukan tahapan penyuntingan selama melaksanakan magang di Kincir.com, tahapan terakhir ini hanya dilakukan oleh *editor*. Hal ini juga terjadi para *content writer* dan contributor yang bekerja di Kincir.com.

Meskipun begitu, *editor* tetap memberitahu kepada penulis jika terjadi kesalahan penulisan yang harus dikoreksi sebelum artikel dipublikasikan. Artikel yang telah disunting oleh *editor* akan dipublikasikan di Kincir.com.

Berikut ini, penulis akan memberikan contoh perbandingan antara artikel dari liputan lapangan Creator Super Fest 2019 yang belum disunting dan telah disunting oleh *editor*.

Tabel 3.5 Contoh Artikel yang Telah Disunting

Artikel sebelum disunting	Artikel setelah disunting
Judul	Judul
Jajal Nioh 2 dalam Perhelatan Creator Super Fest 2019	Keseruan Nioh 2 yang Ditampilkan Creator Super Fest 2019!
Lead	Lead
Nioh 2 merupakan <i>game</i> garapan Koei Tecmo yang dikembangkan oleh Team Ninja. Nah, <i>game</i> yang bakal dirilis	Nioh 2 merupakan <i>game</i> garapan Koei Tecmo yang dikembangkan oleh Team Ninja. Nah, <i>game</i> yang bakal dirilis

pada 2020 ini dihadirkan oleh PlayStation pada perhelatan Creator Super Fest 2019 yang digelar di Smesco, Jakarta pada 26-27 Oktober 2019 lalu, lho!.	pada 2020 ini dihadirkan oleh PlayStation pada perhelatan Creator Super Fest 2019 yang digelar di Smesco, Jakarta pada 26-27 Oktober 2019 lalu, lho!.
Isi	Isi
<p>Kalian yang berkunjung ke <i>booth</i> PlayStation, bisa mencoba versi <i>demo</i> dari <i>game</i> bergenre <i>hack and slash</i> ini, lho! Tentu saja, PlayStation berusaha untuk memberikan pengalaman bermain kepada para <i>gamers</i> terhadap <i>game</i> ini.</p> <p>Hadir pada perhelatan Creator Super Fest 2019, KINCIR pun mencoba versi <i>demo</i> dari <i>Nioh 2</i>. Menghadirkan <i>game</i> bertemakan Samurai, nuansa budaya Jepang sangat kental dalam visual yang dihadirkan <i>game</i> ini. Meskipun begitu, visual <i>Nioh 2</i> ditampilkan secara mendetail dan memukau.</p> <p>Ternyata, <i>Nioh 2</i> mempertahankan tingkat kesulitan <i>game</i> yang menjadi daya tariknya. Mekanisme yang dihadirkan dalam <i>game</i> ini pun semakin kompleks dibandingkan dengan seri sebelumnya. Hal ini mengharuskan kalian untuk selalu memperhatikan setiap aspek di dalam permainan untuk bisa mengalahkan para <i>Yokai</i>.</p> <p>Selain itu, fitur kustomisasi menjadi salah satu hal yang menarik dari <i>Nioh 2</i>. Kalian tidak hanya bisa melakukan kustomisasi terhadap karakter, tetapi juga pada wujud <i>Yokai</i>. Tentu saja, kostumisasi tersebut tidak hanya sebatas kosmetik, tetapi meliputi status dari karakter yang kalian gunakan.</p> <p><i>Nioh 2</i> juga menghadirkan beberapa fitur menarik yang tidak ada pada <i>game</i> sebelumnya, yakni <i>Yokai Shift</i>.</p>	<p>Hadir pada perhelatan Creator Super Fest 2019, KINCIR pun mencoba versi <i>demo</i> dari <i>Nioh 2</i>. Menghadirkan <i>game</i> bertemakan Samurai, nuansa budaya Jepang sangat kental dalam visual yang dihadirkan <i>game</i> ini. Meskipun begitu, visual <i>Nioh 2</i> ditampilkan secara mendetail dan memukau.</p> <p>Ternyata, <i>Nioh 2</i> mempertahankan tingkat kesulitan <i>game</i> yang menjadi daya tariknya. Mekanisme yang dihadirkan dalam <i>game</i> ini pun semakin kompleks dibandingkan dengan seri sebelumnya. Hal ini mengharuskan kalian untuk selalu memperhatikan setiap aspek di dalam permainan untuk bisa mengalahkan para <i>Yokai</i>.</p> <p>Selain itu, fitur kustomisasi menjadi salah satu hal yang menarik dari <i>Nioh 2</i>. Kalian tidak hanya bisa melakukan kustomisasi terhadap karakter, tetapi juga pada wujud <i>Yokai</i>. Tentu saja, kostumisasi tersebut tidak hanya sebatas kosmetik, tetapi meliputi status dari karakter yang kalian gunakan.</p> <p><i>Nioh 2</i> juga menghadirkan beberapa fitur menarik yang tidak ada pada <i>game</i> sebelumnya, yakni <i>Yokai Shift</i>.</p> <p>Tampaknya, <i>Yokai</i> juga akan menjadi faktor penting dalam <i>game</i> ini.</p>

<p>Fitur baru ini memungkinkan kalian untuk berubah menjadi sosok Yokai dan sangat membantu ketika menghadapi karakter bos karena kemampuan yang dimilikinya.</p> <p>Tampaknya, Yokai juga akan menjadi faktor penting dalam <i>game</i> ini. Sayangnya, versi <i>demo</i> ini tidak menginformasikan mengenai jumlah Yokai yang bisa kalian gunakan dalam <i>Nioh 2</i>.</p> <p>Fitur lainnya yang tidak kalah menarik adalah mode <i>online</i> yang memungkinkan pemain lain untuk membantu kalian melawan para Yokai di dalam <i>game</i>. Nantinya, sosok karakter dari pemain tersebut akan tampil secara kasat mata dan membantu kalian hingga <i>stage</i> yang kalian lewati selesai. Menarik, ya?</p> <p>Tampaknya, <i>Nioh 2</i> diperuntukan bagi kalian para <i>gamers</i> yang menyukai tantangan dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Apalagi, <i>game</i> ini juga masih menghadirkan dengan mekanisme yang kompleks dan menantang pemain seperti seri sebelumnya.</p> <p>Namun perlu diperhatikan bahkan tidak menutup kemungkinan akan ada perbedaan dengan <i>demo</i> dengan versi perilisannya nanti. Apalagi, masih terdapat banyak fitur yang masih belum bisa diakses dalam versi <i>demo Nioh 2</i> ini.</p>	<p>Sayangnya, versi <i>demo</i> ini tidak menginformasikan mengenai jumlah Yokai yang bisa kalian gunakan dalam <i>Nioh 2</i>.</p> <p>Fitur lainnya yang tidak kalah menarik adalah mode <i>online</i> yang memungkinkan pemain lain untuk membantu kalian melawan para Yokai di dalam <i>game</i>. Nantinya, sosok karakter dari pemain tersebut akan tampil secara kasat mata dan membantu kalian hingga <i>stage</i> yang kalian lewati selesai. Menarik, ya?</p> <p>Tampaknya, <i>Nioh 2</i> diperuntukan bagi kalian para <i>gamers</i> yang menyukai tantangan dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Apalagi, <i>game</i> ini juga masih menghadirkan dengan mekanisme yang kompleks dan menantang pemain seperti seri sebelumnya.</p> <p>Namun perlu diperhatikan bahkan tidak menutup kemungkinan akan ada perbedaan dengan <i>demo</i> dengan versi perilisannya nanti. Apalagi, masih terdapat banyak fitur yang masih belum bisa diakses dalam versi <i>demo Nioh 2</i> ini.</p>
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<p style="text-align: center;">Penutup</p>
<p>Jadi, apakah kalian sudah mencoba versi <i>demo</i> dari <i>Nioh 2</i>? Bagaimana menurut kalian tentang <i>game</i> ini? Jangan sungkan untuk menuliskan pendapat mu di kolom komentar, di bawah. Jangan lupa, selalu ikuti berita <i>game</i> lainnya hanya di kanal KINCIR.</p>	<p>Bagaimana menurut kalian soal <i>Nioh 2</i>? Apakah kalian juga sudah mencobanya? Jangan sungkan untuk menuliskan pendapat mu di kolom komentar, di bawah. Jangan lupa, selalu ikuti berita <i>game</i> lainnya hanya di kanal KINCIR.</p>

Meskipun terlihat serupa, artikel yang telah disunting memiliki perbedaan dibandingkan dengan artikel sebelum disunting. Pertama, judul artikel diubah menjadi lebih menarik oleh editor. Kemudian, artikel setelah disunting menghilangkan paragraf awal pada isi karena terkesan menunjukkan bahwa Creator Super Fest 2019 sehingga pembaca memiliki kesempatan untuk mencoba game tersebut, padahal perhelatan selesai dilaksanakan. Kemudian, artikel yang telah disunting menjadi lebih ringkas dan menarik bagi para pembaca dibandingkan sebelum dilakukan proses penyuntingan oleh *editor*. Terakhir, penyuntingan dilakukan para kalimat penutup dengan mengubah susunan kalimatnya menjadi lebih mudah dipahami oleh para pembaca.

3.4 Kendala

Selama melaksanakan praktik kerja magang di media *online* Kincir.com penulis menemukan berbagai kendala yang dihadapi selama melaksanakan tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Kendala yang dihadapi oleh penulis adalah sebagai berikut:

- A. Kendala yang dihadapi oleh penulis ketika periode awal melaksanakan praktik kerja magang adalah penggunaan gaya bahasa dalam artikel yang dipublikasikan. Media *online* Kincir.com tidak hanya menggunakan bahasa baku dalam artikel beritanya, tapi juga gaya yang bahasa santai layaknya dalam percakapan harian yang sering digunakan oleh anak muda dan remaja yang merupakan pembaca utama media *online* ini. Penulis mengalami kesulitan untuk beradaptasi dengan gaya bahasa penulisan tersebut karena terbiasa dengan menggunakan bahasa baku dalam penulisan berita. Meskipun begitu, penulis akhirnya mampu membuat artikel dengan gaya bahasa yang diterapkan oleh Kincir.com.
- B. Kendala lain yang dihadapi oleh penulis adalah komunikasi dengan pembimbing yang lebih sering melalui aplikasi Whatsapp dibandingkan dengan tatap muka. Hal ini menyulitkan bagi penulis ketika ingin berdiskusi dengan pembimbing, seperti membahas topik dalam liputan di

lapangan, artikel *feature*, revisi dan evaluasi terhadap kinerja penulis. Bagi penulis, komunikasi secara tatap muka tetap diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman antara penulis dengan pembimbing lapangan editor. Meskipun begitu, penulis juga mengajukan kepada pembimbing untuk melakukan diskusi secara tatap muka setelah jam kerja berakhir untuk meminta saran terkait dengan pekerjaan penulis sebagai *content writer*.

- C. Kendala yang dihadapi oleh penulis adalah jadwal kerja yang bertabrakan dengan dan kuliah. Meskipun penulis melaksanakan magang, tetapi masih terdapat mata kuliah yang harus diikuti oleh setiap minggunya. Sedangkan, penulis tetap bertanggung jawab untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh *editor*. Sehingga, mengharuskan penulis tetap bekerja di luar kantor untuk menyelesaikan tugas dari tempat magang serta tidak bisa melaksanakan penugasan untuk liputan di lapangan yang bertabrakan dengan jadwal kuliah.